

Inhalt

Widmungen	XI
Anmerkung des Product Owners	XIII
Vorwort	XV
Danksagungen	XXI
Einführung	XXIII
 KAPITEL 1: Der Scrum-Kern als Muster	 1
¶1 Der Geist des Spiels	2
Die Kern-Muster in Kürze	5
Jenseits des Kerns	8
 KAPITEL 2: Mustersprache Produktorganisation	 11
Sequenz für die Produktorganisation	12
¶2 Der Nebel	16
¶3 Fruchtbarer Boden	18
¶4 Gesetz von Conway	22
¶5 Gleichgesinnte	29
¶6 Manager einbeziehen	33
¶7 Scrum-Team	42
¶8 Team-Kollokation	46
¶9 Kleine Teams	51
¶10 Interdisziplinäre Teams	55
¶11 Product Owner	60
¶12 Product Owner-Team	64
¶13 Entwicklungspartnerschaft	67
¶14 Entwicklungsteam	71
¶15 Stabile Teams	75
¶16 Autonome Teams	78
¶17 Selbstorganisierendes Team	83
Eine Skalierungssequenz	86
¶18 Mitose	88
Kaizen und Kaikaku	92
¶19 Scrum Master	95
¶20 Oyatsu Jinja (Snack-Schrein)	100
¶21 Small Red Phone	103
¶22 Scrum (Master) Coach	105
¶23 Feste Arbeit	108
¶24 Sprint Planning	112
¶25 Schwarmorganisation: Kontinuierlicher One-Piece-Flow	115

¶26 Kaizen-Takt	120
¶27 Remove the Shade	123
¶28 Pop the Happy Bubble	126
¶29 Daily Scrum	129
¶30 Scrum Master Inkognito	134
¶31 Verhaltensregeln	136
¶32 Sofortmaßnahmen	138
¶33 Illegitimus Non Interruptus	142
¶34 Scrum of Scrums	146
¶35 Sprint Review	149
¶36 Sprint-Retrospektive	154
¶37 Meta-Scrum	159
¶38 Product Pride	164
KAPITEL 3: Mustersprache Wertstrom	167
Wertstrom-Sequenz	167
¶39 Vision	172
¶40 Hindernisliste	175
¶41 Wertstrom	178
¶42 Set Based Design	182
¶43 Sprint Burn-down-Chart	189
¶44 Scrum Board	193
¶45 Product Roadmap	198
Rhythmen: Zeitmuster	202
¶46 Sprint	205
¶47 Organisatorischer Sprint-Takt	210
¶48 Release-Plan	213
¶49 Release Range	217
Wert und ROI	221
¶50 ROI-Ordered Backlog	223
¶51 Hoher Wert zuerst	226
¶52 Change for Free	229
¶53 Money for Nothing	232
Product-Backlog-Sequenz	235
¶54 Product Backlog	236
¶55 Product-Backlog-Eintrag	240
¶56 Information Radiator	245
¶57 Die Schweine schätzen	251
¶58 Kleine Items	253
¶59 Granularity Gradient	258
¶60 Schätzpunkte	261
¶61 Termingebundenes PBI	266
¶62 Urlaubs-PBI	269
¶63 Ermöglichende Spezifikation	275
¶64 Verfeinertes Product Backlog	279
¶65 Definition of Ready	283
Anmerkungen zur Velocity	287

¶66 Yesterday's Weather	290
¶67 Fortlaufende Durchschnitts-Velocity	293
¶68 Aggregierte Velocity	296
¶69 Spezialisierte Velocities	300
¶70 Aktualisierte Velocity	303
¶71 Sprint-Ziel	306
¶72 Sprint Backlog	310
¶73 Sprint-Backlog-Eintrag	312
¶74 Teams, die früh fertig sind, beschleunigen schneller	315
¶75 Produktionsabschnitt	317
¶76 Von Entwicklern geordneter Arbeitsplan	322
¶77 Follow the Moon	327
¶78 Sichtbarer Status	330
¶79 Abhängigkeiten zuerst	334
¶80 Good Housekeeping	336
¶81 Whack the Mole	339
¶82 Definition of Done	344
¶83 Team Sprint	348
¶84 Responsive Deployment	352
¶85 Regelmäßiges Produktinkrement	358
¶86 Release Staging Layers	361
¶87 Testbare Verbesserungen	365
¶88 Ein Schritt nach dem anderen	370
¶89 Wertebereiche	374
¶90 Wertstrom-Verzweigung	378
¶91 Happiness Metric	384
¶92 Scrumming the Scrum	397
¶93 Größter Wert	402
¶94 Das Produkt beerdigen	405
KAPITEL 4: Die eigene Mustersprache entwickeln	409
Projektsprachen	410
Eine Projektsprache für hochgradig effektive Teams	410
Ihre eigene Mustersprache	411
ANHANG 1: Patlets	415
Muster der Mustersprache Produktorganisation	415
Muster der Mustersprache Wertstrom	419
Muster aus dem Buch <i>Organizational Patterns</i>	424
Muster aus dem Buch <i>Fearless Change</i>	427
ANHANG 2: Bildnachweise	429
Bibliografie	437
Stichwortverzeichnis	445